

SISTEMA DE DISEÑO WEB ANGIA SA V1. GUÍA INTEGRAL DE IDENTIDAD Y EXPERIENCIA VISUAL

blnkestudio.com
DESIGNING THE VOID®

SISTEMA DE DISEÑO WEB ANGIA SA V1.

GUÍA INTEGRAL DE IDENTIDAD Y EXPERIENCIA VISUAL

DICIEMBRE 2025

TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	P.1
1.1 Propósito del Manual	P.1
1.2 Alcance y Audiencia	P.1
1.3 Filosofía del Diseño Angia	P.1
2. IDENTIDAD VISUAL Y BRANDING	P.2
2.1 Paleta de Colores	P.2
2.2 Tipografía	P.13
3. COMPONENTES FUNDAMENTALES	P.16
3.1 Botones	P.16
3.2 Campos de Formulario (Inputs)	P.22
3.3 Cards / Tarjetas	P.27
3.4 Tablas de Datos	P.31
3.5 Badges, Pills y Estados	P.33
3.6 Íconos y Loading	P.35
4. ELEMENTOS DE NAVEGACIÓN Y LAYOUT	P.36
4.1 Navegación Principal	P.37
4.2 Notificaciones y Feedback	P.39
5. SISTEMA DE ESPACIADO Y LAYOUT	P.42
5.1 Espaciado Estándar	P.42
5.2 Bordes y Esquinas (Radius y Grosor)	P.43
6. COMPONENTES AVANZADOS	P.44
6.1 Modals y Dialogs	P.44
6.2 Visualización de Documentos	P.46
7. TEMAS Y MODOS	P.48
7.1 Modo Claro (Light Mode)	P.48
7.2 Modo Oscuro (Dark Mode)	P.49
8. RESPONSIVE Y ADAPTABILIDAD	P.54
8.1 Versión Móvil y Pantallas Pequeñas	P.54
8.2 Ajustes de Jerarquía Visual	P.55

1. INTRODUCCIÓN

1.1 PROPÓSITO DEL MANUAL

El presente manual tiene como objetivo principal establecer un sistema de diseño unificado para Angia, que garantice consistencia visual, funcional y de marca en todos los productos y plataformas.

Este documento sirve como guía para diseñadores, desarrolladores y cualquier miembro del equipo que trabaje con la interfaz y la identidad visual, asegurando que:

1. Todos los componentes, colores, tipografías y gradientes se utilicen de manera correcta.
2. La jerarquía visual y la legibilidad se mantengan en todo momento.
3. La identidad de marca se refleje coherentemente en cada pantalla, card, modal o botón.

En resumen, este manual no solo define “qué usar”, sino también “por qué y cómo usarlo”, mostrando ejemplos de aplicación real para que la implementación sea intuitiva y consistente.

1.2 ALCANCE Y AUDIENCIA

Este manual está dirigido a:

Diseñadores UX/UI que crean interfaces digitales dentro de Angia.

Desarrolladores front-end encargados de implementar los componentes visuales.

Equipos de producto y marketing que necesiten entender cómo se representa la identidad visual.

Alcance:

Incluye colores, tipografía, gradientes, componentes, layout y navegación. Describe estados de interacción, espaciados, bordes y jerarquía visual. Contempla ejemplos de uso correcto para ilustrar la aplicación práctica de los principios de diseño. Considera adaptaciones para modo oscuro y pantallas responsivas, asegurando consistencia en distintos dispositivos.

1.3 FILOSOFÍA DEL DISEÑO ANGIA

El diseño de Angia se basa en tres pilares fundamentales:

1. Claridad y Jerarquía Visual:

Cada elemento de la interfaz comunica su importancia mediante colores, gradientes, tipografía y espaciado, facilitando la navegación y comprensión del usuario.

2. Consistencia y Cohesión de Marca:

La paleta de colores, tipografía, gradientes y componentes interactivos están diseñados para reforzar la identidad visual de Angia, generando reconocimiento y confianza.

3. Funcionalidad y Experiencia de Usuario:

Más allá de lo estético, el sistema busca maximizar la usabilidad, asegurando que los usuarios entiendan fácilmente los estados, interacciones y jerarquías de información.

Nota sobre los ejemplos visuales:

Los ejemplos de uso correcto incluidos en este manual no solo muestran combinaciones de colores y gradientes, sino que explican la intención detrás de cada decisión de diseño.

En conjunto, esta filosofía garantiza que la experiencia Angia sea profesional, consistente y memorable, tanto para usuarios finales como para los equipos internos que desarrollan y mantienen

2. IDENTIDAD VISUAL Y BRANDING

Esta sección define la esencia visual de la marca y establece los lineamientos que guiarán todos los componentes de la interfaz. Incluye paleta de colores, tipografía y gradientes, asegurando consistencia y coherencia en todas las plataformas.

2.1 PALETA DE COLORES

Se establece un conjunto de colores que representa la personalidad de la marca, diferenciando colores principales, secundarios y funcionales para la interfaz. Esto asegura que cada estado, mensaje o componente se identifique correctamente.

Colores Principales de Marca: Definen la identidad y presencia visual.

Colores Funcionales: Indicadores de éxito, error, advertencia e información.

Colores de Interfaz: Fondos, superficies, bordes y divisores.

Gradientes: Se especifican colores de inicio y fin, dirección y puntos de transición.

COLORES PRINCIPALES

El color principal es el núcleo visual de la marca. Representa su personalidad, propósito y tono emocional. Se utiliza para dirigir la atención hacia los elementos más importantes: acciones primarias, llamadas de atención esenciales, y componentes que construyen reconocimiento de marca. Es el color que define la identidad y marca el ritmo visual del sistema.

COLOR	NOMBRE	HEX	USO
	Angia Purple	#8325E5	Botones primarios, links destacados, iconos activos, elementos de interacción principal
	Deep Purple Blue	#4937DC	Hover o estados activos de elementos primarios, destacados, bordes/acento, gradient end.

DARK MODE

COLOR	NOMBRE	HEX	USO
	Glow Purple	#A974FF	Botones primarios, links destacados, iconos activos, elementos de interacción principal
	Glow Indigo	#6C5CF	Hover o estados activos de elementos primarios, destacados, bordes/acento, gradient end.

REGLAS DEL SISTEMA PARA DARK MODE

1. Nunca usar #8325E5 puro sobre negro: baja contraste.
2. El hover debe ser más claro, no más oscuro: en dark mode la lógica se invierte.
3. Usar Glow Purple (#A974FF) como equivalente directo del primario.
4. Usar Glow Indigo (#6C5CFF) como hover o complemento.
5. Prohibido usar grises claros como fondos suaves: se ven sucios en dark mode.

*En dark mode no se inventa otra paleta, sino que se ajusta luminosidad y contraste. Aquí están los colores optimizados para verse perfectos en fondo oscuro.

*Los siguientes NO son sustitutos de los primarios, sino variantes adaptadas, con la misma identidad visual.

COLOR SECUNDARIO

El color secundario amplía la identidad sin competir con el principal. Aporta contraste, equilibrio y dinamismo visual. Se utiliza para elementos que deben ser visibles pero no dominantes: acciones secundarias, secciones específicas, soportes gráficos o variaciones temáticas. Su función es reforzar la estructura visual manteniendo coherencia y armonía.

COLOR	NOMBRE	HEX	USO
	Secondary Purple	#632FE1	Botón secundario. Tabs no primarias. Cards informativas. Elementos de interfaz secundaria

COLORES DE APOYO

El color de apoyo sostiene la experiencia visual. Funciona como el tono que equilibra, ordena y permite respirar al diseño. Se usa para fondos, contenedores, bordes, textos secundarios y estados que requieren neutralidad. Su propósito es mejorar la legibilidad, crear jerarquía y permitir que los colores principales destaque sin saturar la interfaz.

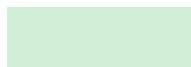
COLOR	NOMBRE	HEX	USO
	Lila Soft	#BC8DED	Botones apagados. Inputs inactivos. Estados pasivos. Icons muted.
	Lavender	#BC8DED	Fondos suaves. Indicadores sutiles. Hover secundario. Badges informativos.

Estos son los colores principales de ANGIA. Construyen la identidad de marca y se usan para acciones importantes, énfasis y elementos de interfaz destacados.

COLORES DE ESTADO (FUNCIONALES)

Los colores funcionales, también llamados colores de estados, son aquellos que no representan la identidad de la marca, sino que comunican información específica dentro de la interfaz. Su función es transmitir mensajes rápidos, universales y consistentes sobre lo que está pasando en el sistema.

COLORES DE ESTADO- BACKGROUND (BOTONES Y CARDS)

ESTADO	COLOR	HEX	USO
Success-Éxito Background		#D0EFD6	Fondos de éxito, tags suaves. Fondos de valores numéricos positivos.
Warning-Advertencia Background		#FFE9B0	Alertas moderadas o advertencias del sistema.
Error-Negativo Background		#FFCDD2	Fondos de error sutil. Fondo para valores negativos u acciones opuestas.
Información Background		#CFE4FF	Estados informativos del sistema.
Primario Background		#8325E5	Botones principales de acción o de ingresos.
Primario Hover State Background		#A66CE8	Hover on State en botones principales de forma sutil.
Primario Apagado Background		#BC8DED	Botones principales apagados o desactivados

Los colores pastel de estado están diseñados para actuar como fondos de apoyo dentro de la interfaz. Su función principal es ofrecer contexto visual suave, manteniendo la jerarquía del contenido sin robar protagonismo. Estos tonos tienen una luminosidad elevada, baja saturación y un nivel de contraste balanceado que permite colocar sobre ellos texto o iconografía en su versión fuerte del color correspondiente.

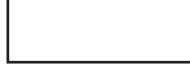
Son ideales para:

- Botones de estado,
- Cards informativas,
- Etiquetas suaves,
- Mensajes embebidos,
- Fondos de confirmación y advertencias no críticas.

Su diseño busca una estética moderna, calmada y accesible, evitando que la interfaz se sienta agresiva o saturada.

COLORES DE ESTADO- TEXTOS, LÍNEAS E ÍCONOS

USO

ESTADO	COLOR	HEX	USO
Success-Strong		#4CAF50	Texto/icono de éxito o números positivos
Warning-Advertencia Strong		#FFC107	Texto/icono de advertencia
Error-Negativo Strong		#F44336	Texto/icono de error o números negativos
Información Strong		#2196F3	Textos informativos.
Texto Principal sobre color principal		#FFFFFF	Texto de botón primario
Texto Principal sobre botón apagado		#FFFFFF	Texto apagado/deshabilitado

Los colores fuertes de estado representan la capa semántica primaria del sistema visual. Son tonos vibrantes y claramente identificables que dan claridad inmediata al usuario sobre el tipo de mensaje: éxito, error, advertencia, información o acción principal.

Se utilizan exclusivamente en:

- Texto,
- Iconografía,
- Bordes activos,
- Indicadores,
- Píldoras con fondo pastel.

Su propósito es garantizar legibilidad, contraste y jerarquía sin ocupar grandes áreas de color. Estos tonos deben utilizarse con moderación y siempre combinados con los backgrounds pastel del sistema de estado.

USO CORRECTO E INCORRECTO DE COLOR EN BOTONES FUNCIONALES

Esta sección ilustra cómo aplicar los colores funcionales (éxito, advertencia, error, información) de manera consistente y efectiva en los botones del sistema. Los colores deben comunicar de forma clara el propósito y el estado de la acción, evitando confusión o errores de interpretación.

Se muestran ejemplos de aplicaciones correctas, donde cada color cumple su función de retroalimentación inmediata, y ejemplos incorrectos, donde el mal uso puede generar ambigüedad, conflictos visuales o afectar la accesibilidad.

Objetivo: garantizar que la interfaz sea intuitiva, segura y visualmente coherente, reforzando la jerarquía y la comprensión de los estados del sistema.

USOS CORRECTOS

POSITIVO

WARNING

NEGATIVO

Usos correctos en los tres botones de alerta. Se puede utilizar una línea para enmarcar el botón o mantener el botón sin línea.

BUSCAR

DESACTIVADO

BUSCAR

HOVER STATE

BUSCAR

ACTIVO

Uso de botón principal en sus tres estados principales. El blanco en los textos genera el suficiente contraste con el color principal de marca.

USOS INCORRECTOS

POSITIVO

Uso de color fuerte en background con suave en letras desgasta la vista.

WARNING

Uso de color fuerte en background genera ruido y desgaste visual.

POSITIVO

Uso de dos tonalidades distintas para un solo botón.

POSITIVO

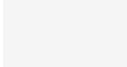
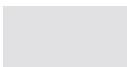
Texto y fondo de colores pastel o apagados que no generan buena visibilidad.

COLORES DE INTERFAZ

Los colores de interfaz definen la apariencia visual de todos los elementos con los que el usuario interactúa dentro del sistema. Su función principal es organizar la información, guiar la atención y facilitar la comprensión de jerarquías, manteniendo consistencia con la identidad de marca.

FONDOS (BACKGROUNDS)

Los fondos crean la base visual de la interfaz y definen las áreas de interacción y contenido. Se jerarquizan en tres niveles.

JERARQUÍA	COLOR	HEX	USO	APLICACIÓN
PRIMARIO		#F5F5F5	Base general de la interfaz, sobre la que se apoyan todos los elementos.	Pantallas completas, zonas de navegación y secciones de información general.
SECUNDARIO		#FFFFFF	Crear contraste con el fondo principal.	Tarjetas, paneles de información y secciones que requieren destacar contenido sin romper jerarquía.
TERCIARIO		#E1E0E2	Diferenciar capas de información dentro de un mismo nivel jerárquico.	Tarjetas, modales, paneles o espacios de escritura importante de resaltar..
		#8325E5	Enmarcar puntos importantes dentro de la información contenida	Tarjetas, modales, paneles, botones, menús laterales o superiores.
		GRADIENTE	Enmarcar puntos importantes dentro de la información contenida	Tarjetas, modales, paneles, botones, menús laterales o superiores.

SUPERFICIES (SURFACES)

Las superficies son contenedores que sostienen contenido interactivo o visual, diferenciándose del fondo para generar profundidad.

TARJETAS

JERARQUÍA	COLOR	HEX	USO	APLICACIÓN
SECUNDARIO		#FFFFFF	Base general de la interfaz, sobre la que se apoyan todos los elementos.	Tarjetas, paneles de información y secciones que requieren destacar contenido sin romper jerarquía.
TERCIARIO		GRADIENTE	Enmarcar puntos importantes dentro de la información contenida	Tarjetas, modales, paneles, botones, menús laterales o superiores.

MODALES

JERARQUÍA	COLOR	HEX	USO	APLICACIÓN
SECUNDARIO		#FFFFFF	Base general de la interfaz, sobre la que se apoyan todos los elementos.	Tarjetas, paneles de información y secciones que requieren destacar contenido sin romper jerarquía.
TERCIARIO		GRADIENTE	Enmarcar puntos importantes dentro de la información contenida	Tarjetas, modales, paneles, botones, menús laterales o superiores.

Fondo claro (blanco o tonalidad suave). Overlay semitransparente detrás para enfatizar el modal.
Mantener contraste con textos y botones internos.

PANELES

JERARQUÍA	COLOR	HEX	USO	APLICACIÓN
SECUNDARIO		#FFFFFF	Base general de la interfaz, sobre la que se apoyan todos los elementos.	Tarjetas, paneles de información y secciones que requieren destacar contenido sin romper jerarquía.
TERCIARIO		GRADIENTE	Enmarcar puntos importantes dentro de la información contenida	Tarjetas, modales, paneles, botones, menús laterales o superiores.

Fondo secundario o terciario, según nivel jerárquico. Diferenciar panel principal de subpaneles o secciones internas usando bordes interiores o botones internos.

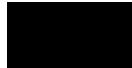
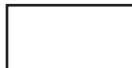
DASHBOARD

TIPOLOGÍA	COLOR	HEX	USO	APLICACIÓN
TEXTOS		#FFFFFF	Resaltar textos en base al contraste con el background.	Inicios de sesión, menús de inicio tanto laterales como superiores.
BACKGROUND		GRADIENTE	Generar un contraste fuerte para resaltar la importancia del elemento.	Inicios de sesión, menús de inicio tanto laterales como superiores.

Resaltar siempre la interfaz de administración para gestionar el sitio web, sus funciones (usuarios, archivos, bases de datos) y sus estadísticas.

COLORES DE TEXTOS

Los colores de texto establecen jerarquía visual y claridad en la interfaz. Permiten identificar qué contenido es principal, qué es complementario y qué está deshabilitado o tiene menor importancia. Se recomienda mantener un contraste estable y coherente entre los fondos y los tonos utilizados.

TEXTOS	COLOR	HEX	USO	ROL
PRIMARIO		#000000	Encabezados, contenido principal, párrafos importantes, nombres de secciones.	Máxima legibilidad y jerarquía. Dentro de surfaces.
PRIMARIO		#FFFFFF	Encabezados, contenido principal, párrafos importantes, nombres de secciones.	Máxima legibilidad y jerarquía sobre gradientes o colores de marca.
PRIMARIO		#8325E5	Encabezados, contenido principal, párrafos importantes, nombres de secciones.	Máxima legibilidad y jerarquía sobre fondos claros.
SECUNDARIO		#6D6E71	Subtítulos, información complementaria, descripciones cortas.	Ofrece una jerarquía clara sin competir con el texto primario.
TERCIARIO		#A7A8AA	Notas, explicaciones breves, textitos dentro de componentes pequeños.	Mantiene visibilidad reducida pero suficiente en fondos claros.
DESHABILITADO		#D1D2D4	Botones inactivos, inputs deshabilitados, estados no disponibles.	Debe verse como parte del UI pero sin llamar la atención.

COLORES DE BORDES Y DIVISORES

Los bordes y divisores organizan la información, separan grupos y marcan límites de interacción. Se manejan por jerarquías, variando color y grosor según el peso visual necesario.

GROSORES RECOMENDADOS

Primario: 2px (para contenedores principales, paneles importantes o inputs activos)

Secundario: 1.5px (tarjetas, paneles secundarios, modales)

Terciario: 1px (divisores internos, separaciones mínimas, líneas guía)

BORDES	COLOR	HEX	GROSORES	USO
PRIMARIO		#6D6E71	2PX	Inputs activos, contenedores importantes, tarjetas destacadas.
SECUNDARIO		#A7A8AA	1.5PX	Cards estándar, elementos estructurales, agrupaciones de segundo nivel.
TERCIARIO		#D1D2D4	1PX	Divisores internos, separaciones de contenido, líneas en listas o tablas.

BORDES DE ELEMENTOS INTERACTIVOS

Los bordes ayudan a definir la estructura visual y el estado de los componentes. Sin embargo, no son obligatorios en todos los casos. Su función principal es mejorar la legibilidad, resaltar estados y aportar claridad funcional, especialmente en fondos muy claros o en interfaces con alto contraste.

CUANDO USAR BORDE

En inputs, botones secundarios y elementos con fondos claros.

Cuando el componente necesita separación visual del background.

Para reforzar estados como hover o focus.

En componentes interactivos dentro de superficies blancas.

Si el botón es outline (solo borde)

CUANDO NO ES NECESARIO

Botones primarios con colores intensos (#8325E5 o #632FE1).

Componentes sobre fondos muy oscuros donde ya exista suficiente contraste.

Cards o paneles que ya tienen sombras suaves (elevation).

Si el fondo del botón es fuerte (verde sólido, rojo sólido):

Igual que los de marca: NO usar borde.

Los estados se comunican con luminosidad, no con borde.

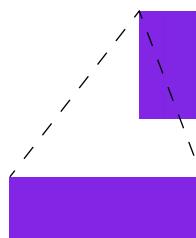
COLORES MONOCROMÁTICOS PARA BORDES INTERACTIVOS

BORDES	COLOR	HEX	GROSORES	USO
PRIMARIO		#6D6E71	2PX	Inputs activos, contenedores importantes, tarjetas destacadas.
SECUNDARIO		#A7A8AA	1.5PX	Cards estándar, elementos estructurales, agrupaciones de segundo nivel.
TERCIARIO		#D1D2D4	1PX	Divisores internos, separaciones de contenido, líneas en listas o tablas.

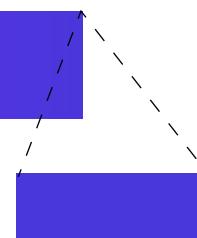
GRADIENTES

Los gradientes en Angia se usan como recurso visual funcional, no decorativo. Su objetivo es guiar la atención, marcar zonas de ingreso, separar jerarquías y reforzar la identidad de la marca.

Siempre se utiliza un solo **gradiente principal**, compuesto por **dos colores**:



Angia Purple
#8325E5



Deep Purple Blue
#4937DC

El gradiente debe verse suave, continuo y nunca saturado. No se usan más de dos colores en un mismo gradiente.

DIRECCIÓN DE GRADIENTES

GRADIENTE VERTICAL

De arriba (claro) hacia abajo (oscuro)

Se usa cuando el contenido fluye de arriba hacia abajo.

El color más claro debe ir arriba, porque representa ingreso, claridad y apertura.

El color más oscuro va abajo para dar peso visual.

USOS PRINCIPALES

- Headers
- Secciones introductorias
- Fondos de pantallas completas
- Formularios largos



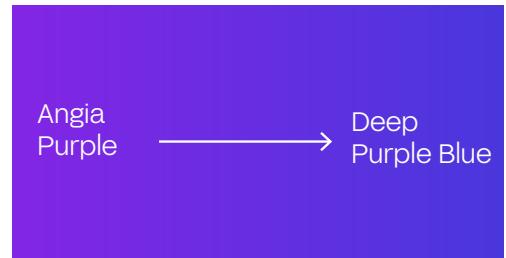
GRADIENTE HORIZONTAL

De izquierda (claro) hacia derecha (oscuro)

Se usa para elementos que tienen lectura horizontal: barras, secciones informativas, contenedores amplios.

USOS PRINCIPALES

- Banners horizontales
- Menús laterales
- Cards amplias
- Progresos o timelines



GRADIENTE VERTICAL

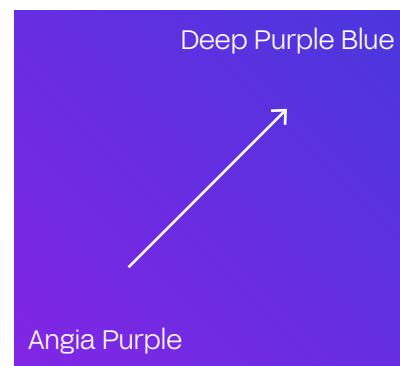
Siempre 45° (de esquina superior izquierda hacia inferior derecha)

Es el gradiente usado para elementos de ingreso, acceso o acción primaria.

Representa dinamismo y movimiento.

USOS PRINCIPALES

- Botones principales de acciones muy importantes
- Entradas de login
- Contenedores de onboarding
- Secciones de bienvenida



REGLAS PARA EL USO DE GRADIENTES

1. Nunca invertir los colores

El degradado siempre va de claro a oscuro, en esa dirección específica según orientación.

2. No usar gradientes para elementos pequeños

Como iconos, inputs, divisores o bordes.

Solo superficies grandes/intermedias.

3. Solo usar gradientes con los colores de marca

No se crean gradientes con gris, blanco o colores de estado.

4. Usar gradiente cuando se quiere:

-Dirigir la mirada

-Marcar jerarquía

'Identificar una zona importante

'Generar profundidad suave

5. Evitar el gradiente en:

-Formularios muy densos

-Tablas

-Contenido donde la lectura debe ser limpia

EJEMPLOS DE USO CORRECTO DE COLORES DE INTERFAZ

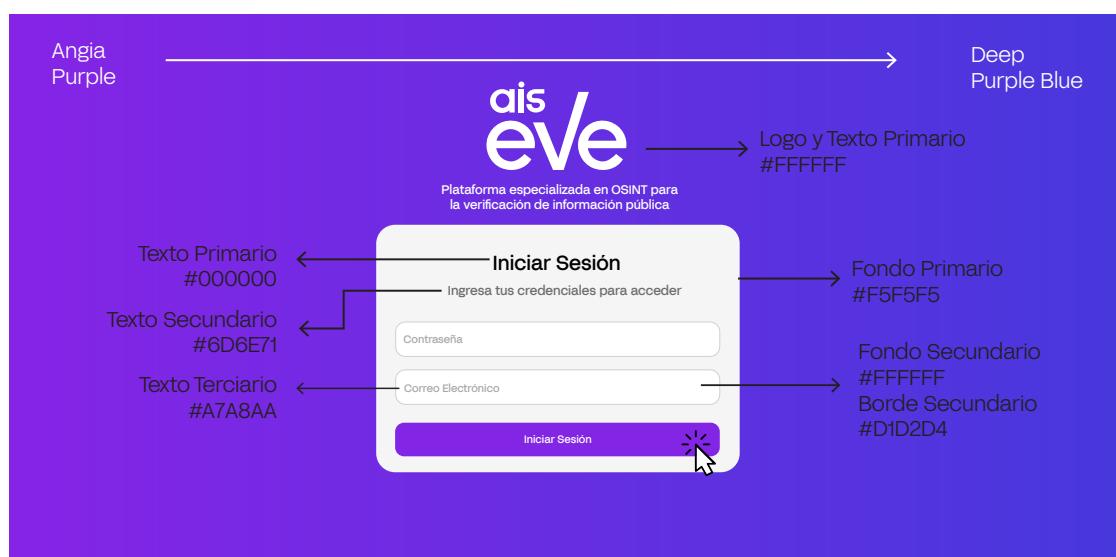
Los ejemplos de uso correcto tienen como objetivo mostrar visualmente cómo aplicar los principios de diseño de la marca y del sistema de interfaz. Sirven para que cualquier persona que consulte el manual pueda entender:

Jerarquía visual:

Cómo los diferentes fondos, paneles y gradientes organizan la información y guían la atención del usuario.

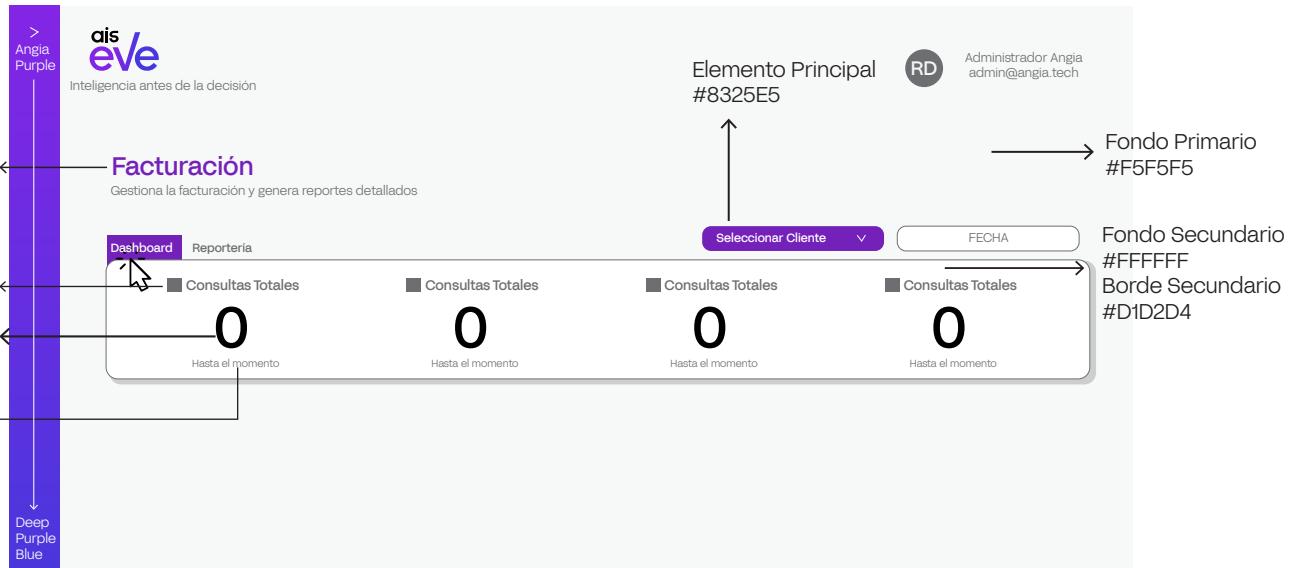
Relación entre elementos:

Cómo se combinan superficies, textos y gradientes para que todo el contenido sea legible y consistente.



USO DE GRADIENTE Y JERARQUIA EN DASHBOARDS

Gradiente horizontal para generar impacto visual con logotipos y textos principales en #FFFFFF. La primera capa jerárquica es la tarjeta de ingreso se usa #F5F5F5 y se complementa con la capa secundaria de botones para escribir en #FFFFFF con bordes de 1 px con el color secundario de borde #D1D2D4. Y jerarquía en textos definida por tamaño y color. (Tamaños especificados en sección 2.2 de este manual).



USO DE FONDOS EN TARJETAS PANELES Y MENÚS LATERALES

Gradiente vertical en menú lateral para generar impacto visual con iconos en #FFFFFF. La primera capa jerárquica es el fondo se usa #F5F5F5 y se complementa con la capa secundaria la tarjeta en #FFFFFF con bordes de 1 px con el color secundario de borde #D1D2D4. Y jerarquía en textos definida por tamaño y color. (Sombras de cards especificadas en sección 3.3 de este manual).

2.2 TIPOGRAFÍA

La tipografía en Angia es clave para transmitir identidad, jerarquía y claridad. Acid Grotesk se usa como familia principal por su carácter moderno, grotesk y distintivo. Para entornos digitales donde Acid Grotesk no esté disponible, se recomienda Helvetica como alternativa secundaria, manteniendo la coherencia visual y facilitando la implementación en web.

FAMILIA PRINCIPAL - ACID GROTESK

Acid Grotesk es una tipografía grotesk sans-serif que combina una estética moderna, limpia y distintiva, pensada para titulares, elementos de branding y uso digital. Su forma suave y peculiar aporta carácter sin sacrificar legibilidad.

ACID GROTESK BOLD

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # \$ % ^ & * () _ + - = { } [] : ; " ' < > , . ? / \ | ~ ` á é í ó ú ñ ü ï ¿

ACID GROTESK BOLD

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # \$ % ^ & * () _ + - = { } [] : ; " ' < > , . ? / \ | ~ ` á é í ó ú ñ ü ï ¿

ACID GROTESK BOLD

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # \$ % ^ & * () _ + - = { } [] : ; " ' < > , . ? / \ | ~ ` Á É Í Ó Ú Ñ Ü ï ¿

Uso: Títulos, encabezados, branding y textos destacados.

Pesos: Light 300, Regular 400, Bold 700.

Características: Moderna, grotesk, distintiva y legible en digital.

TIPOGRAFÍA SECUNDARIA O ALTERNATIVA

Helvetica es una tipografía grotesk sans-serif ampliamente reconocida, que combina una estética neutra, limpia y altamente legible, pensada para titulares, textos de cuerpo y aplicaciones digitales. Su estructura uniforme y formas equilibradas permiten que se use como reemplazo directo de Acid Grotesk en contextos donde esta no esté disponible, manteniendo coherencia visual y jerarquía tipográfica sin sacrificar la legibilidad ni la sensación profesional de la marca.

HELVETICA LIGHT

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # \$ % ^ & * () _ + - = { } [] : ; " ' < > , . ? / \ | ~ ` á é í ó ú ñ ü ¡ ¿

HELVETICA REGULAR

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y
z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # \$ % ^ & * () _ + - = { } [] : ; " ' < > , . ? / \ | ~ ` á é í ó ú ñ ü ¡ ¿

HELVETICA BOLD

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! @ # \$ % ^ & * () _ + - = { } [] : ; " ' < > , . ? / \ | ~ ` Á É Í Ó Ú Ñ**

Uso: Reemplazo cuando Acid Grotesk no esté disponible (web, fallbacks).

Pesos: Light 300, Regular 400, Bold 700.

Características: Sans-serif ampliamente soportada, neutra y funcional.

ESCALA TIPOGRÁFICA Y JERARQUÍA

La escala tipográfica define los tamaños, pesos y alturas de línea de los distintos elementos de texto, estableciendo una jerarquía visual clara en la interfaz y materiales de marca. Cada nivel tipográfico (H1, H2, párrafos, labels, captions) comunica importancia y función, guiando al usuario en la lectura y facilitando la comprensión de la información de manera intuitiva.

A. ACID GROTESK

ELEMENTO	TAMAÑO	PESO	ALTURA DE LÍNEA	USO
H1	48–56px	Bold 700	1.2 PX	Encabezados de páginas, hero
H2	36–42px	Bold 700	1.3 PX	Secciones principales
H3	28–32px	Regular 400	1.3 PX	Subsecciones
H4	24px	Regular 400	1.4 PX	Subgrupos
Párrafo Grande	18–20px	Regular 400	1.5 PX	Textos destacados
Párrafo Mid	16px	Regular 400	1.5 PX	Texto principal
Párrafo Small	14px	Regular 400	1.4 PX	Texto secundario
Labels	12–14px	Bold 700	1.4 PX	Formularios, campos
Caption	10–12px	Regular 400	1.3 PX	Notas, disclaimers

B. HELVETICA

ELEMENTO	TAMAÑO	PESO	ALTURA DE LÍNEA	USO
H1	48–56px	Bold 700	1.2 PX	Encabezados de páginas, hero
H2	36–42px	Bold 700	1.3 PX	Secciones principales
H3	28–32px	Regular 400	1.3 PX	Subsecciones
H4	24px	Regular 400	1.4 PX	Subgrupos
Párrafo Grande	18–20px	Regular 400	1.5 PX	Textos destacados
Párrafo Mid	16px	Regular 400	1.5 PX	Texto principal
Párrafo Small	14px	Regular 400	1.4 PX	Texto secundario
Labels	12–14px	Bold 700	1.4 PX	Formularios, campos
Caption	10–12px	Regular 400	1.3 PX	Notas, disclaimers

Nota sobre la coherencia tipográfica:

Todos los valores de tamaño, peso y altura de línea se mantienen iguales entre Acid Grotesk y Helvetica para asegurar consistencia visual y jerarquía tipográfica en toda la interfaz. Esto permite que Helvetica funcione como reemplazo directo de Acid Grotesk sin alterar la composición ni la legibilidad de los textos, garantizando que títulos, párrafos y labels conserven su proporción y equilibrio incluso en entornos web donde la fuente principal no esté disponible.

ESPACIADO INTERNO Y MÁRGENES RECOMENDADOS

ELEMENTO	PADDING	MARGEN / SEPARACIÓN CON OTROS ELEMENTOS
H1	0–8px arriba y abajo	16–24px antes de párrafo o sección siguiente
H2	0–6px arriba y abajo	12–20px antes de subsección
H3	0–4px arriba y abajo	8–16px antes de párrafo o componente
H4	0–4px	6–12px antes de contenido
Párrafo Grande	4–8px	8–16px antes y después
Párrafo Mid	4px	6–12px antes y después
Párrafo Small	2–4px	4–8px antes y después
Labels	2px	4–6px antes de input o elemento
Caption	1–2px	2–4px antes de otro texto o componente

3. COMPONENTES FUNDAMENTALES

Los componentes fundamentales son los bloques básicos de la interfaz que permiten interacciones consistentes, claras y predecibles dentro del sistema. Incluyen botones, campos de formulario, cards, tablas, badges e íconos, y su correcta implementación asegura que la experiencia de usuario sea intuitiva, accesible y alineada con la identidad visual de la marca.

Esta sección abarca:

Botones: Variantes, estados, tamaños y especificaciones visuales.

Campos de formulario (Inputs): Tipos, estados, elementos visuales y validaciones.

Cards (Tarjetas): Diferentes estilos según su función, comportamiento y estructura interna.

Tablas de datos: Estructura visual, estados, elementos internos y acciones.

Badges, Pills y Estados: Indicadores de estado, prioridad y notificaciones pequeñas.

Íconos y elementos de carga: Biblioteca de íconos, tamaños estándar y estados de loading.

El objetivo de esta sección es proporcionar reglas claras y consistentes para el uso de cada componente, asegurando que tanto el diseño visual como la funcionalidad se mantengan coherentes en toda la interfaz y que cada interacción sea predecible y eficiente para el usuario.

3.1 BOTONES

Los botones son componentes fundamentales del sistema de diseño y representan las acciones que el usuario puede realizar dentro de la interfaz. Su función es guiar la interacción y establecer una jerarquía clara entre distintos tipos de acciones. Cada botón debe ser consistente en forma, tamaño, tipografía y retroalimentación visual, manteniendo accesibilidad y coherencia a lo largo de toda la plataforma.

BOTÓN PRIMARIO

El Botón Primario representa la acción principal de una pantalla. Siempre usa el color principal de la marca para asegurar jerarquía visual y consistencia.

COLORIMETRÍA

FONDO	TEXTOS	BORDES	USOS
 #8325E5	 #FFFFFF	NO	Acción principal de una pantalla.

TIPOGRAFÍA

Fuente: Helvetica Bold

Peso: 700

Tamaño: depende del tamaño del botón (ver abajo)

Alineación: centrado

TAMAÑOS BOTÓN PRIMARIO

TAMAÑO	ALTO	PADDING HORIZONTAL	TEXTO TAMAÑO PESO	RADIO DE ESQUINA	ESPACIADO ÍCONO-TEXTO
GRANDE	48 px	24 px	16 px / bold	12 px	8 px
MEDIO	40 px	20 px	16 px / bold	12 px	8 px
PEQUEÑO	32 px	16 px	16 px / bold	10 px	6 px
SOLO ÍCONO	48,40 o 32 px	NO APLICA	NO APLICA	12 px	NO APLICA

ESTADOS DEL BOTÓN PRIMARIO

ESTADO	FONDO	TEXTO	BORDE	SOMBRA	INTERACCIÓN
NORMAL	 #8325E5	 #FFFFFF	NINGUNO	NO APLICA	Estado por defecto
HOVER	 #A66CE8	 #FFFFFF	NINGUNO	NO APLICA	Transición 150–200 ms
ACTIVE	 #6C1CD3	 #FFFFFF	NINGUNO	NO APLICA	Señal sutil de "acción ejecutándose"
FOCUS	 #8325E5	 #FFFFFF	No borde, pero sí focus ring externo de 2px	NO APLICA	Para accesibilidad; focus ring en color claro
DESACTIVADO	 #BD9BEA	50% DE OPACIDAD	NINGUNO	NO APLICA	No interactivo; cursor not-allowed
CARGANDO	 #8325E5	OCULTO	NINGUNO	NO APLICA	Spinner centrado; sin interacción

ILUSTRACIÓN DE ESTADOS DE BOTÓN PRIMARIO

BUSCAR

NORMAL

BUSCAR

HOVER STATE

BUSCAR

ACTIVE

BUSCAR

FOCUS

BUSCAR

DESACTIVADO



CARGANDO

REGLAS DE USO BOTÓN PRIMARIO

1. Para la acción más importante de la pantalla
2. Usa el botón primario solo una vez por vista.
3. Es la acción principal del flujo (guardar, continuar, enviar, confirmar).
4. Debe destacar claramente por sobre el resto para guiar al usuario.

BOTÓN SECUNDARIO

El botón secundario ofrece una acción alternativa a la principal sin competir visualmente. Usa un fondo neutro, borde del color de la marca y tipografía destacada para mantener jerarquía clara y coherencia visual.

COLORIMETRÍA

FONDO	TEXTOS	BORDES	USOS
 #FFFFFF	 #8325E5	 #8325E5	Acción secundaria de una pantalla.

TIPOGRAFÍA

Fuente: Helvetica Bold

Peso: 700

Tamaño: depende del tamaño del botón (ver abajo)

Alineación: centrado

TAMAÑOS BOTÓN SECUNDARIO

TAMAÑO	ALTO	PADDING HORIZONTAL	TEXTO TAMAÑO PESO	RADIO DE ESQUINA	ESPACIADO ÍCONO-TEXTO
GRANDE	48 px	24 px	16 px / bold	12 px	8 px
MEDIO	40 px	20 px	16 px / bold	12 px	8 px
PEQUEÑO	32 px	16 px	16 px / bold	10 px	6 px
SOLO ÍCONO	48,40 o 32 px	NO APLICA	NO APLICA	12 px	NO APLICA

ESTADOS DEL BOTÓN SECUNDARIO

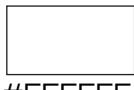
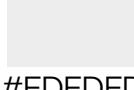
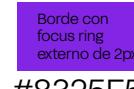
ESTADO	FONDO	TEXTO	BORDE 2PX	SOMBRA	INTERACCIÓN
NORMAL	 #FFFFFF	 #8325E5	 #8325E5	NO APLICA	Secundario por defecto
HOVER	 #F3F3F3	 #8325E5	 #8334EA	NO APLICA	Suave, no debe competir con primario
ACTIVE	 #EDEDED	 #6C1CD3	 #6C1CD3	NO APLICA	Señal sutil de "acción ejecutándose"
FOCUS	 #FFFFFF	 #8325E5	 Borde con focus ring externo de 2px #8325E5	NO APLICA	Para accesibilidad; focus ring en color claro
DESACTIVADO	50% DE OPACIDAD	 #BD9BEA	 1px #BD9BEA	NO APLICA	No interactivo; cursor not-allowed
CARGANDO	 #8325E5	OCULTO	 #8325E5	NO APLICA	Spinner centrado; sin interacción

ILUSTRACIÓN DE ESTADOS DE BOTÓN SECUNDARIO



REGLAS DE USO BOTÓN SECUNDARIO

1. Utilízalo cuando existe una acción relevante, pero no crítica, o cuando el usuario puede elegir entre dos caminos válidos (ejemplo: "Cancelar", "Vista previa", "Omitir paso", "Ver más").

2. Debe ser visible, pero nunca competir visualmente con el primario.

BOTÓN TERCIARIO

El botón terciario es la opción de menor jerarquía dentro del sistema. Se utiliza para acciones auxiliares, ajustes, filtros o elementos que no representan un paso principal en el flujo.

COLORIMETRÍA

FONDO	TEXTOS	BORDES	USOS
TRANSPARENTE	 #6D6E71	 #6D6E71	Acción terciaria de una pantalla.

TIPOGRAFÍA

Fuente: Helvetica Bold

Peso: 700

Tamaño: depende del tamaño del botón (ver abajo)

Alineación: centrado

TAMAÑOS BOTÓN TERCIARIO

TAMAÑO	ALTO	PADDING HORIZONTAL	TEXTO TAMAÑO PESO	RADIO DE ESQUINA	ESPACIADO ÍCONO-TEXTO
GRANDE	48 px	24 px	16 px / bold	12 px	8 px
MEDIO	40 px	20 px	16 px / bold	12 px	8 px
PEQUEÑO	32 px	16 px	16 px / bold	10 px	6 px
SOLO ÍCONO	48,40 o 32 px	NO APLICA	NO APLICA	12 px	NO APLICA

ESTADOS DEL BOTÓN TERCIARIO

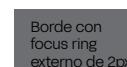
ESTADO	FONDO	TEXTO	BORDE 1PX	SOMBRA	INTERACCIÓN
NORMAL	TRANSPARENTE	 #6D6E71	 #6D6E71	NO APLICA	Secundario por defecto
HOVER	TRANSPARENTE	 #8C8C8C	 #8C8C8C	NO APLICA	Suave, no debe competir con primario
ACTIVE	TRANSPARENTE	 #545454	 #545454	NO APLICA	Señal sutil de "acción ejecutándose"
FOCUS	TRANSPARENTE	 #6D6E71	 #6D6E71	NO APLICA	Para accesibilidad; focus ring en color claro
DESACTIVADO	TRANSPARENTE	 #D1D2D4	 #D1D2D4	NO APLICA	No interactivo; cursor not-allowed
CARGANDO	TRANSPARENTE	OCULTO	 #6D6E71	NO APLICA	Spinner centrado; sin interacción

ILUSTRACIÓN DE ESTADOS DE BOTÓN TERCIARIO



REGLAS DE USO BOTÓN TERCIARIO

Se usa cuando la acción es informativa, auxiliar o opcional, como “Editar”, “Cambiar contraseña”, “Ver detalles”, “Administrar”, “Ayuda”. No debe guiar el flujo principal, sino complementar la navegación.

BOTÓN DESTRUCTIVO

El botón destructivo se utiliza para acciones irreversibles o críticas. Su diseño alerta al usuario mediante un color rojo fuerte y contraste con el resto de la interfaz. Se acompaña de confirmaciones adicionales si la acción es sensible y se mantiene separado del botón primario para evitar clics accidentales.

COLORIMETRÍA

FONDO	TEXTOS	BORDES	USOS
 #F44336	 #FFFFFF	NO	Su objetivo es alertar al usuario.

TIPOGRAFÍA

Fuente: Helvetica Bold

Peso: 700

Tamaño: depende del tamaño del botón (ver abajo)

Alineación: centrado

TAMAÑOS BOTÓN DESTRUCTIVO

TAMAÑO	ALTO	PADDING HORIZONTAL	TEXTO TAMAÑO PESO	RADIO DE ESQUINA	ESPACIADO ÍCONO-TEXTO
GRANDE	48 px	24 px	16 px / bold	12 px	8 px
MEDIO	40 px	20 px	16 px / bold	12 px	8 px
PEQUEÑO	32 px	16 px	16 px / bold	10 px	6 px
SOLO ÍCONO	48,40 o 32 px	NO APLICA	NO APLICA	12 px	NO APLICA

ESTADOS DEL BOTÓN DESTRUCTIVO

ESTADO	FONDO	TEXTO	BORDE	SOMBRA	INTERACCIÓN
NORMAL	#F44336	#FFFFFF	NINGUNO	NO APLICA	Estado por defecto
HOVER	#F45858	#FFFFFF	NINGUNO	NO APLICA	Transición 150–200 ms
ACTIVE	#F42A25	#FFFFFF	NINGUNO	NO APLICA	Señal sutil de "acción ejecutándose"
FOCUS	#F44336	#FFFFFF	No borde, pero sí focus ring externo de 2px	NO APLICA	Para accesibilidad; focus ring en color claro
DESACTIVADO	#FFCDD2	50% DE OPACIDAD	NINGUNO	NO APLICA	No interactivo; cursor not-allowed
CARGANDO	#F44336	OCULTO	NINGUNO	NO APLICA	Spinner centrado; sin interacción

ILUSTRACIÓN DE ESTADOS DE BOTÓN PRIMARIO



3.2 CAMPOS DE FORMULARIO

Los campos de formulario son los componentes clave para la interacción del usuario con la aplicación. Permiten ingresar, seleccionar o modificar información. Cada input debe ser claramente legible, accesible y consistente con el sistema de diseño, manteniendo jerarquía visual, estados claros y retroalimentación inmediata ante errores o validaciones.

Se prioriza un diseño limpio, con tipografía secundaria o principal según la importancia del texto, bordes suaves y colores funcionales que comuniquen estado y jerarquía.

INPUTS

Todos los campos de formulario (Input, Textarea, Number, Date Picker, Checkbox, Radio Buttons, Toggle/Switch, File Upload) comparten estas propiedades base:

Altura del campo: 40 px (Textarea y Date Picker ajustables)

Padding interno: 12–16 px horizontal y 8–12 px vertical

Tipografía: Helvetica Regular / 14 px

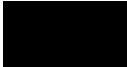
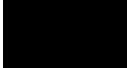
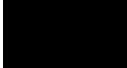
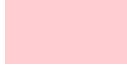
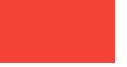
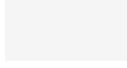
Alineación del texto: centrado vertical

Borde y radio: Borde de 1px y radio siempre de 8px

Iconos internos (si aplica): inicio/fín del campo

Nota: Solo los colores de fondo, borde y texto cambian según el estado.

TEXTOS SIMPLES, TEXTAREAS (TEXTO MULTILÍNEA), VALORES NUMÉRICOS Y DATE PICKER

ESTADO	FONDO	TEXTO/LABEL	BORDE	NOTAS/ÍCONOS
Normal	 #FFFFFF	 #000000	1PX  #6D6E71	Ícono opcional
Focus	 #FFFFFF	 #000000	2PX  #8325E5	Ring de foco opcional
Con Contenido	 #FFFFFF	 #000000	1PX  #6D6E71	—
Placeholder	 #FFFFFF	 #A7A8AA	1PX  #6D6E71	Texto de ayuda dentro del campo
Error	 #FFCDD2	 #F44336	1PX  #F44336	Mensaje de Error debajo
Éxito	 #D0EFD6	 #4CAF50	1PX  #4CAF50	Ícono Check opcional
Deshabilitado	 #F5F5F5	 #D1D2D4	1PX  #D1D2D4	No interactivo

DROPDOWN/SELECT

Altura del campo: 40 px (Textarea y Date Picker ajustables)

Padding interno: 12px lateral

Tipografía: Helvetica Regular / 16 px

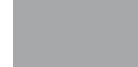
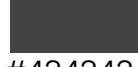
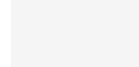
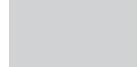
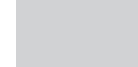
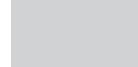
Alineación del texto: centrado vertical

Ícono flecha: ▼

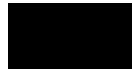
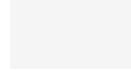
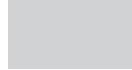
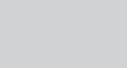
Borde y radio: Borde de 1px y radio siempre de 8px

Nota: Solo los colores de fondo, borde y texto cambian según el estado.

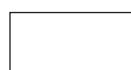
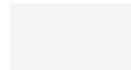
DROPDOWN/SELECT

ESTADO	FONDO	TEXTO/LABEL	BORDE	ÍCONO	INTERACCIÓN
Normal	 #FFFFFF	 #000000	 #D1D2D4	 #A7A8AA	Esperando selección
Focus	 #FFFFFF	 #000000	 #434343	 #434343	Indica navegación por teclado
Hover	 #FFFFFF	 #000000	 #434343	 #434343	Borde se oscurece
Error	 #FFFFFF	 #F44336	 #F44336	 #F44336	Mensaje de Error debajo
Con Selección	 #FFFFFF	 #000000	 #A7A8AA	 #A7A8AA	Muestra la opción elegida
Deshabilitado	 #F5F5F5	 #D1D2D4	 #D1D2D4	 #D1D2D4	No click

CHECKBOXES

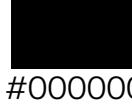
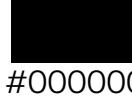
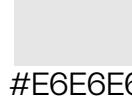
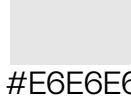
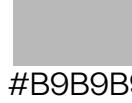
ESTADO	FONDO	TEXTO/LABEL	BORDE	CHECK	INTERACCIÓN
Normal				—	Hover aclara borde (#434343)
Focus				—	Halo gris oscuro
Seleccionado					Hover oscurece (#2E2E2E)
Error				—	Mensaje Bajo Campo
Deshabilitado					Sin hover

RADIO BUTTONS

ESTADO	FONDO	TEXTO/LABEL	BORDE	PUNTO INTERNO	INTERACCIÓN
Normal				—	Hover aclara borde
Focus				—	Halo gris
Seleccionado					Hover oscurece borde
Error				—	Mensaje rojo
Deshabilitado					Sin hover

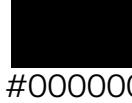
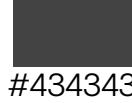
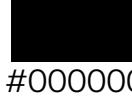
TOGGLE | SWITCHS

Formato tipo iOS moderno, redondeado, suave, minimalista.

ESTADO	BOTÓN CIRCULAR	TEXTO/LABEL	FONDO DEL TRACK	ÍCONO OPCIONAL	INTERACCIÓN
Off	 #FFFFFF	 #000000	 #D1D2D4	—	Hover aclara borde
Focus	 #FFFFFF	 #000000	 #434343	—	Halo gris
On	 #FFFFFF	 #000000	 #434343	—	Hover oscurece borde
Deshabilitado Off	 #D1D2D4	 #D1D2D4	 #E6E6E6	—	No click
Deshabilitado On	 #E6E6E6	 #D1D2D4	 #B9B9B9	—	No click

FILE UPLOAD

El estilo se basa en un contenedor clickeable con botón interno.

ESTADO	FONDO	TEXTO/LABEL	BORDE	ÍCONO	DESCRIPCIÓN
Normal	 #FFFFFF	 #000000	 #D1D2D4	 #A7A8AA	Muestra "Arrastra o selecciona un archivo"
Focus	 #FFFFFF	 #000000	 #434343	 #434343	Indica navegación por teclado
Hover	 #FFFFFF	 #000000	 #434343	 #434343	Bordes más visibles
Archivo Cargado	 #D1D2D4	NOMBRE ARCHIVO  #000000	 #A7A8AA	 #4CAF50	Opción de reemplazar archivo
Deshabilitado	 #F5F5F5	 #D1D2D4	 #D1D2D4	 #D1D2D4	No click

FILE UPLOAD

ESTADO	FONDO	TEXTO/LABEL	BORDE	ÍCONO	DESCRIPCIÓN
Error	 #FFFFFF	 #F44336	 #F44336	 #F44336	"Archivo no válido / muy pesado"

3.3 CARDS (TARJETAS)

Las cards son contenedores visuales que agrupan información o acciones relacionadas dentro de un módulo. Sirven para estructurar contenido de forma clara, escalable y jerárquica, permitiendo una navegación más intuitiva dentro del sistema.

Además, ayudan a mantener consistencia visual y a guiar la atención del usuario mediante fondo, sombra, espaciado y comportamiento interactivo.

Las cards siempre deben:

Mantener un fondo limpio y claro

Usar bordes sutiles o sombras suaves según su propósito

Mantener jerarquía visual entre título, texto y acciones

Ser consistentes en padding, radio de esquinas y estructura interna

CARD DE NAVEGACIÓN/MÓDULO

Tarjeta usada para acceder a secciones principales del sistema. Debe sentirse estable, limpia y ligeramente elevada.

Seguir las bases para tipografías tamaños y colores establecidas previamente en el manual.
Mantener **padding entre cards de 24px siempre**.

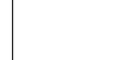
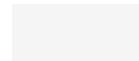
ESTADO	FONDO	BORDE 1PX	SOMBRA	RADIO	PADDING INTERNO
Normal	 #FFFFFF	 #6D6E71	0px 2px 4px rgba(0,0,0,0.08)	8 px	24 px
Hover	 #FFFFFF	 #A7A8AA	0px 4px 12px rgba(0,0,0,0.12)	8 px	24 px
Active	 #FFFFFF	 #6D6E71	0px 1px 2px rgba(0,0,0,0.06)	8 px	24 px
Deshabilitado	 #F5F5F5	 #D1D2D4	Sin sombra	8 px	24 px

ILUSTRACIÓN CARD DE NAVEGACIÓN/MÓDULO



CARD INFORMATIVA (KPI'S Y ESTADÍSTICAS)

Tarjeta enfocada en mostrar datos clave o métricas importantes. Prioriza la lectura rápida de números, porcentajes o resultados relevantes dentro de paneles analíticos.

Seguir las bases para tipografías tamaños y colores establecidas previamente en el manual. Mantener **padding entre cards de 24px siempre**.

ESTADO	FONDO	BORDE 1PX	SOMBRA	RADIO	PADDING INTERNO
Normal	#FFFFFF	#D1D2D4	0px 1px 3px rgba(0,0,0,0.08)	12 px	24 px
Hover	#FFFFFF	#F5F5F5	0px 3px 10px rgba(0,0,0,0.12)	12 px	24 px
Active	#FFFFFF	#D1D2D4	0px 1px 2px rgba(0,0,0,0.06)	12 px	24 px
Deshabilitado	#F5F5F5	#D1D2D4	Sin sombra	12 px	24 px

TIPOGRAFÍA

TIPOLOGÍA	COLOR	TAMAÑO	PESO	POSICIÓN
Texto Métrica	#000000	32–40px	BOLD	centrada o alineada a la izquierda, según diseño del dashboard
Titulos	#6D6E71	8–12px	BOLD	centrada o alineada a la izquierda, según diseño del dashboard
Etiquetas	#A7A8AA	6–10px	REGULAR	justo debajo o al lado de la métrica para claridad

ÍCONOS

TIPOLOGÍA	COLOR	TAMAÑO	POSICIÓN
PRIMARIO	 #6D6E71	16–20px	al lado de la métrica o en la esquina superior derecha según diseño
SECUNDARIO	 #A7A8AA	12–16px	al lado de la métrica o en la esquina superior derecha según diseño

INDICADORES DE TENDENCIA

TIPOLOGÍA	COLOR	TAMAÑO	POSICIÓN
POSITIVO	 #4CAF50	RELATIVO	junto a la métrica principal y alineado con números
NEGATIVO	 #F44336	RELATIVO	junto a la métrica principal y alineado con números

GRÁFICOS PEQUEÑOS (SPARKLINES)

Opcional según necesidad de visualización. Ancho reducido y altura de 24px.

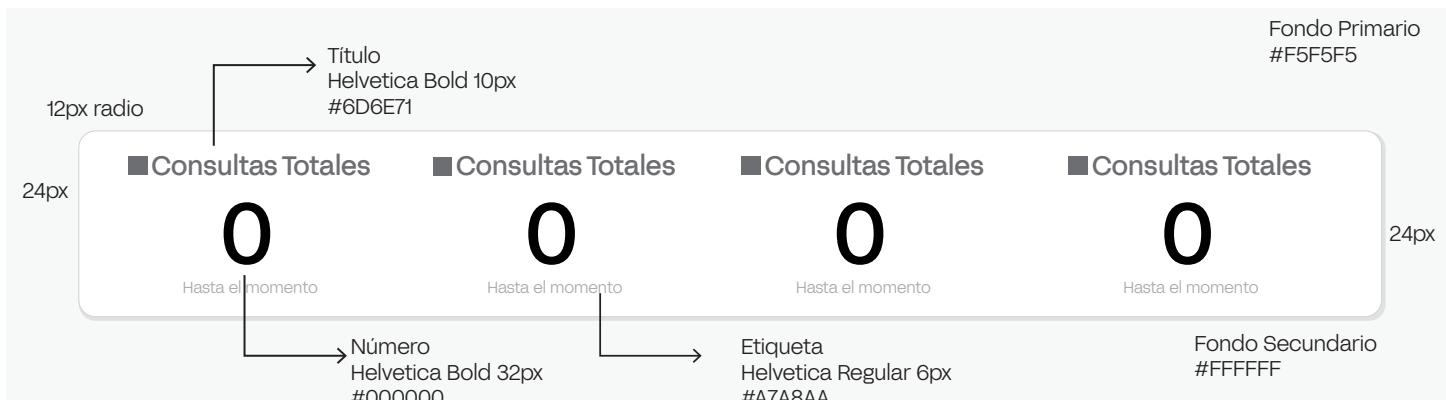
OPCIÓN A

LÍNEAS	PUNTOS
 #8325E5	 #4937DC

OPCIÓN B

LÍNEAS	PUNTOS
 #4937DC	 #8325E5

ILUSTRACIÓN CARD INFORMATIVA



Nota: Esta card prioriza la legibilidad y contraste; se recomienda mantener un fondo #FFFFFF o #F5F5F5 según jerarquía, con borde secundario #D1D2D4 y sombra sutil 0px 1px 3px rgba(0,0,0,0.06).

CARD INTERACTIVA / CLICKABLE

Tarjeta que responde a la interacción del usuario. Puede abrir detalle, activar acciones o mostrar opciones adicionales. Cambia visualmente al hacer hover o clic.

Seguir las bases para tipografías tamaños y colores establecidas previamente en el manual. Mantener **padding entre cards de 24px siempre**.

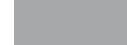
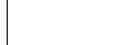
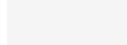
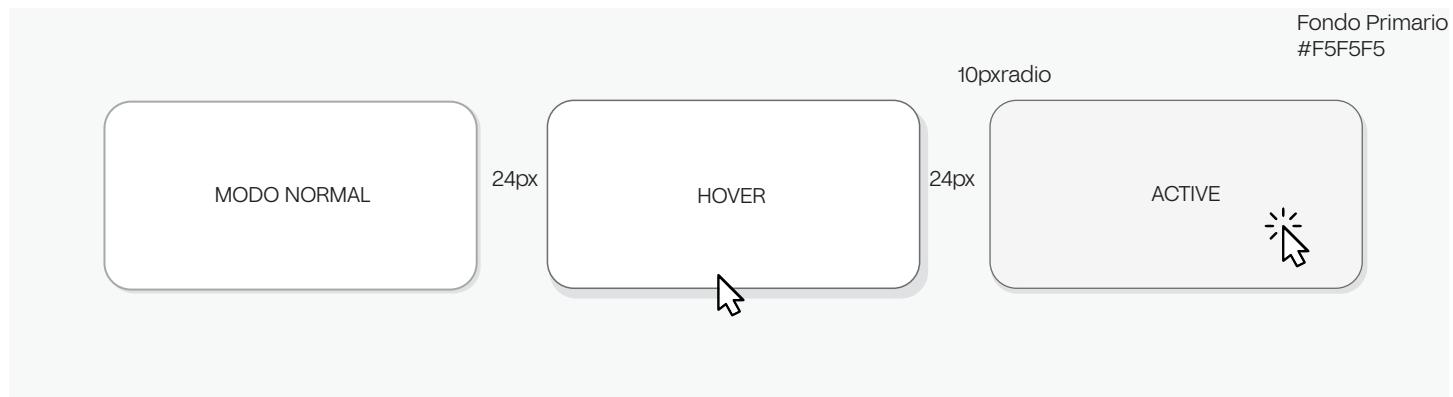
ESTADO	FONDO	BORDE 1PX	SOMBRA	RADIO	PADDING INTERNO
Normal	 #FFFFFF	 #A7A8AA	0px 1px 3px rgba(0,0,0,0.08)	10 px	20 px
Hover	 #FFFFFF	 #6D6E71	0px 4px 12px rgba(0,0,0,0.12)	10 px	20 px
Active	 #F5F5F5	 #6D6E71	0px 2px 6px rgba(0,0,0,0.06)	10 px	20 px
Deshabilitado	 #F5F5F5	 #D1D2D4	Sin sombra	10 px	20 px

ILUSTRACIÓN CARD INTERACTIVA



CARD DE CONTENIDO

Tarjeta usada para listas o colecciones de items, como productos, usuarios, documentos o proyectos. Contiene información breve y organizada, y puede incluir íconos o acciones secundarias.

Seguir las bases para tipografías tamaños y colores establecidas previamente en el manual. Mantener **padding entre cards de 24px siempre**.

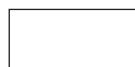
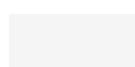
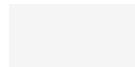
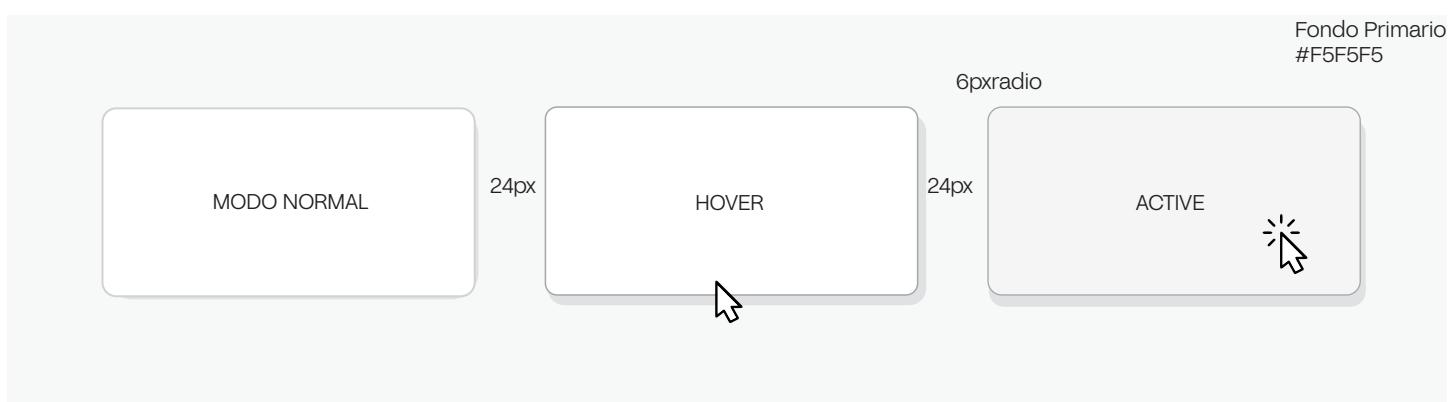
ESTADO	FONDO	BORDE 1PX	SOMBRA	RADIO	PADDING INTERNO
Normal	 #FFFFFF	 #D1D2D4	0px 1px 2px rgba(0,0,0,0.04)	6 px	16 px
Hover	 #FFFFFF	 #A7A8AA	0px 3px 10px rgba(0,0,0,0.10)	6 px	16 px
Active	 #F5F5F5	 #A7A8AA	0px 1px 3px rgba(0,0,0,0.06)	6 px	16 px
Deshabilitado	 #F5F5F5	 #D1D2D4	Sin sombra	6 px	16 px

ILUSTRACIÓN CARD CONTENIDO



3.4 TABLAS DE DATOS

Las tablas son elementos estructurales que organizan información en filas y columnas de manera clara y jerárquica. Permiten al usuario visualizar, comparar y analizar datos de forma eficiente, manteniendo consistencia en alineación, espaciado y colores.

Las tablas siempre deben:

Mantener encabezados diferenciados con fondo y tipografía claros

Asegurar suficiente altura de filas y padding interno para legibilidad

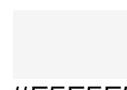
Aplicar bordes sutiles solo cuando sean necesarios para separar contenido

Resaltar estados importantes mediante hover, selección o filas alternadas

Integrar elementos internos como badges, íconos o botones de acción de manera consistente

TABLA DE DATOS - ESPECIFICACIÓN VISUAL

Utilizar tabla de tipografías para determinar tamaños y pesos en base a jerarquía.

ELEMENTO	FONDO	TEXTO	BORDE 1PX	ALTURA Y PADDING	ESTADO/NOTAS
Encabezado	 #F5F5F5	 #6D6E71	—	Altura: 48px Padding: 16px h	Muestra "Arrastra o selecciona un archivo"
Fila Normal	 #FFFFFF	 #6D6E71	 #D1D2D4	Altura: 40px Padding: 16px 8px v	Indica navegación por teclado
Fila Alternada	 #F5F5F5	 #6D6E71	 #D1D2D4	Altura: 40px Padding: 16px 8px v	Bordes más visibles
Hover Fila	 #F5F5F0	 #6D6E71	 #D1D2D4	Altura: 40px Padding: 16px 8px v	Opción de reemplazar archivo
Fila Seleccionada	 #E1E0E2	 #6D6E71	 #D1D2D4	Altura: 40px Padding: 16px 8px v	No click
Badge Pill	Según Estado Ver Tabla badges	Según Estado Ver Tabla badges	Sin Borde	Padding: 4px 8px	Bordes más visibles
Acciones por fila	Transparentes	 #6D6E71	Sin Borde	Tamaño: 24px a 32px	Opción de reemplazar archivo
Paginación Filtros	 #F5F5F5	 #6D6E71	 #A7A8AA	Altura: 40px Padding: 8px	No click

SUGERENCIAS DE USO

Uso de encabezados claros y compactos

Mantén los títulos de columna cortos y descriptivos.

Usa íconos o abreviaciones solo si son universales y comprensibles.

Combinar estilos en una sola tabla

En lugar de varias tablas por cada estado, usa columnas extra o colores para indicar los diferentes estados (activo, pendiente, error, éxito).

3.5 BADGES PILLS Y ESTADOS

Los badges y pills son elementos compactos que comunican estados, categorías o prioridades de manera rápida y visual. Sirven para reforzar información contextual sin saturar la interfaz y para guiar la atención del usuario de forma inmediata.

Los badges siempre deben:

Mantener un **tamaño de texto de 12px** delimitado por el peso segun jerarquía.

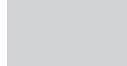
No utilizar bordes, solo y únicamente cuando sea necesario para delimitar o destacar

Ser legibles mediante tamaño de texto adecuado y padding interno uniforme

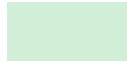
Aplicar colores significativos para comunicar estado (activo, pendiente, error, éxito, prioridad)

Integrar íconos opcionales para reforzar la semántica sin sobrecargar el diseño

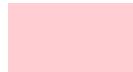
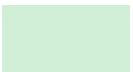
ACTIVO | INACTIVO

ESTADO	FONDO	TEXTO	RADIO	PADDING
Activo	 #4CAF50	 #FFFFFF	8px	4px–8px
Inactivo	 #D1D2D4	 #6D6E71	8px	4px–8px

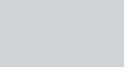
PENDIENTE | COMPLETADO | APROBADO | RECHAZADO

ESTADO	FONDO	TEXTO	RADIO	PADDING
Pendiente	 #FFE9B0	 #FFC107	8px	4px–8px
Completado	 #D0EFD6	 #4CAF50	8px	4px–8px
Aprobado	 #4CAF50	 #FFFFFF	8px	4px–8px
Rechazado	 #F44336	 #FFFFFF	8px	4px–8px

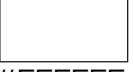
PRIORIDAD

ESTADO	FONDO	TEXTO	RADIO	PADDING
Alta	 #FFCDD2	 #F44336	8px	4px–8px
Media	 #FFE9B0	 #FFC107	8px	4px–8px
Baja	 #CFE4FF	 #4CAF50	8px	4px–8px

ONLINE | OFFLINE

ESTADO	FONDO	TEXTO	RADIO	PADDING
Online	 #4937DC	 #FFFFFF	8px	4px–8px
Offline	 #D1D2D4	 #6D6E71	8px	4px–8px

BUSCAR | NUEVO

ESTADO	FONDO	TEXTO	RADIO	PADDING
Buscar	 #8325E5	 #FFFFFF	8px	4px–8px
Nuevo Actualizado	 #6D6E71	 #FFFFFF	8px	4px–8px

SUGERENCIAS DE USO

Comunicar estado o prioridad de forma rápida

Usa badges/pills para indicar si algo está activo, pendiente, aprobado o requiere atención.

Emplea colores consistentes del sistema para cada tipo de estado (por ejemplo: verde para éxito, rojo para error, morado de marca para online).

Evitar saturar la interfaz

Coloca un badge/pill por elemento como máximo para no generar ruido visual.

Úsalos únicamente donde aporten información relevante o contextual.

Integración con otros elementos

Combina badges/pills con íconos solo si refuerzan la semántica (por ejemplo, flechas de tendencia o alertas).

Asegúrate de mantener un padding interno uniforme y tipografía legible para no romper la jerarquía visual.

3.6 ÍCONOS Y LOADING

Los íconos y elementos de carga son esenciales para indicar acciones, estados o información de manera rápida y visual. Deben mantener consistencia con el sistema de colores, tipografía y tamaños definidos en el manual.

CONJUNTO DE ÍCONOS: HEROICONS

Heroicons es una biblioteca de íconos open-source, diseñada especialmente para interfaces modernas. Incluye íconos lineales (outline) y sólidos (solid), lo que permite consistencia visual entre estados normales y activos.

POR QUÉ USAR HEROICONS

Consistencia y legibilidad: Sus trazos limpios y proporciones equilibradas facilitan la lectura incluso en tamaños pequeños.

Compatibilidad web: Se integra fácilmente con proyectos digitales usando SVG, React o incluso HTML directo.

Variedad y flexibilidad: Ofrece íconos para casi cualquier caso de uso en UI/UX (acciones, estados, notificaciones, navegación).

Escalable y personalizable: Se pueden ajustar color, tamaño y peso sin perder calidad, ideal para mantener la identidad de marca.

RECOMENDACIONES DE USO

Usa la versión Outline para estados normales o inactivos.

Usa la versión Solid para acciones activas, selección o énfasis.

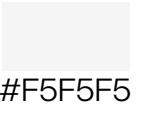
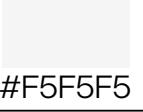
TAMAÑOS Y COLORES

TIPO DE ÍCONO	COLOR	TAMAÑO ESTÁNDAR	ESTADO/NOTAS
PEQUEÑO	 #6D6E71	16px	Para acciones menores o texto complementario
MEDIO	 #6D6E71	24px	Iconos de navegación o botones principales
GRANDE	 #6D6E71	32px	Destacado en modals, tarjetas o secciones importantes
HOVER/ ACTIVO	 #8325E5	IGUAL A TAMAÑO POR JERARQUÍA	Cambio de color para indicar interacción
DESHABILITADO	 #D1D2D4	IGUAL A TAMAÑO POR JERARQUÍA	Íconos inactivos

ESTADOS DE CARGA (LOADING)

ELEMENTO	TIPO	TAMAÑO	COLOR	ANIMACIÓN/NOTAS
Spinner General	Circular	32px–48px		Giro continuo, indica carga principal
Barra de Progreso	Horizontal	Altura: 4px		Animación de avance suave

SKELETONS

ELEMENTO	TIPO	TAMAÑO	COLOR	ANIMACIÓN/NOTAS
Skeleton Cards	Rectangular/ Cuadrada	Igual que card		Animación pulsante de izquierda a derecha
Skeleton Cards	Filas y Celdas	Igual que tablas		Animación pulsante, mantiene estructura
Skeleton Cards	Línea	Altura según texto		Simula contenido cargando

5. ELEMENTOS DE NAVEGACIÓN Y LAYOUTS

La navegación principal organiza y guía al usuario dentro del sistema, permitiendo acceder a secciones y funciones de manera clara, rápida y consistente. Incluye elementos como la sidebar, la barra superior (header/navbar) y los breadcrumbs, asegurando una jerarquía visual coherente y un flujo de interacción intuitivo.

La navegación siempre debe:

Mantener consistencia en colores, tipografía e íconos con el sistema de diseño.

Destacar claramente elementos activos o seleccionados, evitando confusión.

Ser responsiva, adaptándose a dispositivos móviles mediante colapsado o menús alternativos.

Integrar badges o indicadores solo donde aporten información relevante.

Aplicar espaciado y alineación uniforme para legibilidad y facilidad de interacción.

El objetivo de esta sección es proporcionar reglas claras y consistentes para la navegación, asegurando que tanto el diseño visual como la funcionalidad se mantengan coherentes en toda la interfaz y que cada interacción sea predecible y eficiente para el usuario.

SIDEBAR

La sidebar organiza las secciones principales de la aplicación y permite un acceso rápido y jerárquico. Debe mantener consistencia en colores, tipografía e iconografía, y ofrecer retroalimentación visual clara mediante estados y badges.

PROPIEDADES DE SIDEBAR

PROPIEDAD	VALOR/RECOMENDACIÓN	NOTAS
Ancho Expandido	240 px	Mantener consistencia con grilla del layout
Ancho Colapsado	80 px	Iconos visibles, texto oculto
Color Texto e íconos	 #FFFFFF	Para etiquetas y títulos
Fondo	 Gradiente vertical	Color más claro arriba (#8325E5), más oscuro abajo (#632FE1)
Borde/ divisores	 1 px #D1D2D4	Opcional, separar secciones
Íconos	24 px	Espaciado 12px entre ícono y texto
Padding Interno	16 px	Espaciado interno uniforme

ESTADOS DE ELEMENTOS DE MENÚ EN SIDEBAR

ESTADO	FONDO	TEXTO	BORDES	ÍCONO
Normal	Transparente	 #FFFFFF	Ninguno	Outline Heroicons en blanco
Hover	Fondo ligeramente opaco sobre gradiente (#FFFFFF, 10% opacity)	 #FFFFFF	Ninguno	Ícono permanece en blanco
Active	Overlay sutil sobre gradiente: rgba(255,255,255,0.2)	 #FFFFFF	Ninguno	Solid Heroicons en blanco
Con Badge	Transparente	 #FFFFFF	Badge fondo: #F44336 (error) o #4CAF50 (success) según contexto	Outline Heroicons en blanco

ADAPTACIÓN MÓVIL

PROPIEDAD	COMPORTAMIENTO	NOTAS
Sidebar	Se colapsa a menú tipo hamburguesa	Mantener gradiente vertical y textos blancos al expandir
Menú Abierto	Ocupa toda la pantalla lateral	Overlay semitransparente para contenido detrás, mantener gradiente
Badges	Se muestran junto al ícono principal	Tamaño reducido si aplica, sobre gradiente, texto blanco

HEADER/ NAVBAR

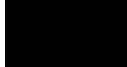
El header proporciona acceso a acciones globales y mantiene el título del producto siempre visible en la esquina superior izquierda. Su fondo puede ser transparente o #F5F5F5 para no competir con el contenido principal, y se mantiene fijo al hacer scroll.

PROPIEDAD	VALOR	NOTAS
Altura	64px	Consistente en todas las pantallas
Fondo	o transparente #F5F5F5	Logo, búsqueda, usuario y notificaciones visibles
Logotipo	120 px ancho aprox	Siempre en la esquina superior izquierda
Usuario/perfil	32 px ícono	Siempre en la esquina superior derecha
Comportamiento en Scroll	Fijo	Mantener siempre el header a la vista

BREADCRUMBS (MIGAS DE PAN)

Las migas de pan muestran la ruta de navegación actual dentro del sistema, permitiendo identificar rápidamente la ubicación del usuario y facilitar la navegación hacia páginas previas.

BREADCRUMBS

PROPIEDAD	VALOR	NOTAS
Estilo de Separadores	"/" o ">"	Consistencia en todo el sistema
Color de Elementos	 #6D6E71	Elementos navegables
Elemento Actual	 #000000	Resalta la página activa
Tamaño	14 px	Legible pero no compite con header principal
Espaciado	8px entre elementos	Mantener claridad visual

4.2 NOTIFICACIONES Y FEEDBACK

Las notificaciones y mensajes de feedback informan al usuario sobre el estado del sistema, confirmaciones, errores, advertencias o eventos relevantes. Su propósito es comunicar información clara sin interrumpir el flujo de trabajo, manteniendo coherencia visual con la identidad ANGIA.

Se dividen en tres tipos:

Toasts (Notificaciones temporales):

Aparecen por pocos segundos y no requieren interacción directa.

Notificaciones persistentes:

Se despliegan desde el ícono de campana y permanecen visibles hasta ser gestionadas.

Banners informativos:

Mensajes importantes que aparecen en la parte superior del contenido.

Estos elementos deben ser consistentes en color, jerarquía, espaciado y comportamiento

TOASTS / NOTIFICACIONES TEMPORALES

PROPIEDAD	VALOR	NOTAS
Posición	Esquina Superior Derecha	Evita interferir con navegación
Ancho	320 px	Máximo 380 px para mensajes largos
Altura	Auto (mínimo 56px)	Crece según contenido

TOASTS / NOTIFICACIONES TEMPORALES

PROPIEDAD	VALOR	NOTAS
Ícono	Sí (24px)	Ubicado a la izquierda
Duración	3 a 5 segundos	Para errores recomendado 5 segundos
Animación Entrada	Fade-in + slide desde arriba	150–200ms
Animación Salida	Fade-out + slide desde arriba	150–200ms

TIPOS Y COLORES

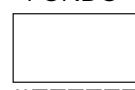
Dependiendo de la tipología de notificación se usan los tres colores principales para esto y se establece una sombra para generar mayor interacción visual de 0px 4px 12px rgba(0,0,0,0.15)

FONDOS	TEXTOS
	
#F44336	#FFFFFF
	
#FFC107	
	
#4CAF50	

NOTIFICACIONES PERSISTENTES (PUSH INTERNAS)

PROPIEDAD	VALOR	NOTAS
Ubicación	Lista desplegable desde ícono campana	Parte Superior Derecha
Ancho	360px	Debe caber en desktop y móvil
Fondo	 #FFFFFF	Consistente con UI base
Separación entre items	12px	Mantiene aire visual
Borde	 1px #D1D2D4	Terciario Suave
Sombra panel	0px 6px 16px rgba(0,0,0,0.12)	Flotante
Ícono por tipo	20px	Éxito/Error/Info/Advertencia

NOTIFICACIONES PERSISTENTES (PUSH INTERNAS)

PROPIEDAD	VALOR	NOTAS
Acciones	Ver más • Marcar como leído • Eliminar	Botones Terciarios
Scroll Interno	Máximo 420px de altura	+ de 5 notificaciones
Estado Leído	FONDO  #F5F5F5 TEXTO  #6D6E71	Suave
Estado No Leído	FONDO  #FFFFFF TEXTO  #6D6E71 BORDE IZQ 4 PX  #8325E5	Usar la marca

BANNERS INFORMATIVOS

PROPIEDAD	VALOR	NOTAS
Ubicación	Parte superior del contenido	Bajo el header
Altura	Auto (mínimo 56px)	Depende el texto
Padding	16px 24px	Comodidad de lectura
Texto	16 px Regular	Máxima Claridad
Ícono	Opcional (24px)	Ubicado a la izquierda
Botón Cerrar	Sí (opcional)	Símbolo X en #FFFFFF
Borde	Sin borde	
Radio	12 px	Mantener el estilo ANGIA

TIPOS Y COLORES

Dependiendo de la tipología de notificación se usan los tres colores principales:

FONDOS



#F44336

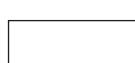


#FFC107



#4CAF50

TEXTOS



#FFFFFF

5. SISTEMA DE ESPACIADO Y LAYOUT

El sistema de espaciado y layout define cómo respira la interfaz. Es la base invisible que garantiza orden, claridad y consistencia visual en todo el sistema.
Un buen sistema de espaciado evita interfaces saturadas, mejora la jerarquía visual y facilita que todos los componentes (cards, tablas, formularios, navegación) se sientan parte del mismo ecosistema.

En ANGIA, el espaciado:

Se basa en una escala modular consistente

Evita valores arbitrarios

Mantiene ritmo visual entre elementos

Facilita escalabilidad y mantenimiento del diseño

Todo el layout debe construirse respetando esta escala, sin excepciones.

5.1 ESPACIADO ESTÁNDAR

El espaciado estándar define las distancias entre elementos, componentes y secciones.
Se basa en una escala incremental, pensada para cubrir desde micro-ajustes hasta márgenes estructurales de página.

Este sistema debe usarse en padding, margins, gaps, grids y layouts, evitando valores personalizados fuera de la escala.

ESCALA DE ESPACIADO

PROPIEDAD	VALOR	USO RECOMENDADO
Extra Pequeño	4px	Separación mínima entre íconos y texto, elementos muy cercanos
Pequeño	8px	Padding interno pequeño, separación dentro de componentes
Medio	16px	Espaciado estándar entre componentes relacionados
Grande	24px	Separación entre bloques o secciones pequeñas
Extra Grande	40px	Márgenes principales, separación entre secciones grandes

NOTAS DE USO

Nunca usar valores intermedios (ej. 10px, 18px, 22px)

Los paddings internos de componentes siempre deben ser 8px o 16px

Los layouts principales deben construirse en múltiplos de 8px

El espaciado grande y extra grande define jerarquía, no decoración

5.2 ESPACIADO DE BORDES Y ESQUINAS

Los bordes y radios de esquinas definen el carácter visual del sistema.

ANGIA utiliza esquinas suavemente redondeadas, manteniendo un balance entre precisión técnica y cercanía visual.

Los radios y grosores deben ser consistentes según el tipo de componente para reforzar reconocimiento y coherencia.

RADIO POR COMPONENTE

PROPIEDAD	BORDER-RADIUS	NOTAS
Botones	12px	Identidad principal, tacto suave
Cards	16px	Mayor presencia visual
Modals	20px	Elemento Protagonista
Inputs	10px	Coherente con botones
Badges/Pills	999px	Forma completamente redondeada

NOTAS DE USO

No mezclar radios distintos dentro del mismo componente

Los elementos interactivos deben sentirse más suaves

Los modals siempre deben tener el radio más grande del sistema

GROSOR DE BORDES

	GROSOR	USO
Normal	1px	Estado por defecto
Enfocado (Focus)	2px	Input activos, elementos seleccionados
Error	2px	Validaciones Incorrectas

NOTAS DE USO

El borde normal nunca debe competir visualmente

El cambio de grosor es más importante que el color para comunicar estado

Nunca usar bordes mayores a 2px

6. COMPONENTES AVANZADOS

Los componentes avanzados son elementos que interrumpen o refuerzan el flujo principal de la interfaz para mostrar información clave, confirmar acciones o visualizar contenido complejo. Deben usarse con criterio, claridad y jerarquía, evitando sobrecargar la experiencia.

En ANGIA, estos componentes:

Aparecen solo cuando son necesarios

Siempre priorizan legibilidad y foco

Mantienen coherencia con el sistema de espaciado, bordes y tipografía

Refuerzan la toma de decisiones del usuario

6.1 MODALS Y DIALOGS

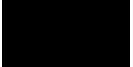
Los modals y dialogs se utilizan para acciones críticas, confirmaciones o flujos secundarios sin sacar al usuario de la página actual.

Bloquean parcialmente la interacción con el fondo para centrar la atención.

TAMAÑOS DE MODAL

TAMAÑO	ANCHO	USO RECOMENDADO
Pequeño	360px	Confirmaciones simples, mensajes
Mediano	560px	Formulario, edición de datos
Grande	800px	Contenido complejo, visualización

OVERLAY (FONDO DETRÁS DEL MODAL)

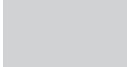
PROPIEDAD	VALOR
Color	 #000000
Opacidad	40%
Comportamiento	Bloquea interacción del fondo

ESPACIADO INTERNO

ÁREA	PADDING
Modal General	24px
Entre Secciones	16px

ESTRUCTURA DEL MODAL

HEADER

PROPIEDAD	VALOR
Borde Inferior	 1px #D1D2D4
Altura	56px
Contenido	Título alineado a la izquierda Botón cerrar (X) alineado a la derecha

BODY

Área flexible según contenido

Texto y componentes alineados verticalmente

Scroll interno si el contenido excede la altura

FOOTER

PROPIEDAD	VALOR
Altura mínima	64px
Espaciado Entre Botones	8px
Jerarquía	Acción principal (botón primario) Acción secundaria o cancelar
Alineación de Botones	Derecha

DIALOG DE CONFIRMACIÓN

Variante compacta del modal, diseñada para confirmar o cancelar acciones críticas.

PROPIEDAD	VALOR
Tamaño	360px
Padding	24px
Contenido	Texto corto y directo
Footer	Siempre visible

JERARQUÍA EN BOTONES

Confirmar: Botón primario o destructivo (según acción)

Cancelar: Botón terciario

El botón de confirmar siempre debe ubicarse a la derecha.

POPUPS/TOOLTIPS

Mensajes informativos pequeños que aparecen al hacer hover o focus sobre un elemento.
Sirven para explicar sin saturar la interfaz.

CARACTERÍSTICAS

PROPIEDAD	VALOR
Fondo	o #8325E5 #6D6E71
Texto	#FFFFFF
Tamaño Máximo	240 px
Padding	8px 12 px
Border-radius	8px

POSICIÓN

Superior, inferior, izquierda o derecha del elemento

Separación respecto al elemento: **8px**

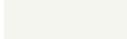
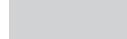
Incluyen flecha apuntando al elemento activador

6.2 VISUALIZACIÓN DE DOCUMENTOS

El visor de documentos permite mostrar archivos (PDF, imágenes) sin salir de la aplicación, manteniendo continuidad en la experiencia del usuario.

Debe ser claro, estable y enfocado en la lectura del contenido.

CONTENEDOR DEL VISOR

PROPIEDAD	VALOR
Fondo	 #F5F5F5 Fondo principal del sistema
Borde	 1px #D1D2D4
Border-radius	16 px
Padding interno	16 px

CONTROLES DISPONIBLES

Ubicados en la parte superior o lateral:

Zoom +

Zoom -

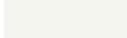
Descargar

Imprimir

Pantalla completa

Los controles deben ser íconos con tooltip, sin texto visible permanente.

ÁREA DE VISUALIZACIÓN DEL DOCUMENTO

PROPIEDAD	VALOR
Fondo	 #F5F5F5 Fondo principal del sistema
Documento (pdf/imagen)	Centrado dentro del área
Scroll	Interno, solo cuando excede el alto
Separación doc-contenedor	16 px

CONTROLES DEL VISOR (BARRA DE ACCIONES)

PROPIEDAD	VALOR	
Fondo	Transparente	
Íconos	Color de texto principal	
Hover íconos	Color de texto secundario	#6D6E71
Separación entre íconos	8 px	
Ubicación	Superior derecha del contenedor	

NOTAS DE USO

El documento nunca toca el borde del contenedor

El visor no genera contraste cromático, solo jerárquico (espaciado + borde)

El foco está en el contenido, no en el marco

7. TEMAS Y MODOS

El sistema visual está diseñado para funcionar de forma consistente en modo claro (Light Mode) y modo oscuro (Dark Mode), manteniendo jerarquía, legibilidad y reconocimiento de marca en ambos contextos.

Ambos modos comparten:

La misma estructura de componentes

La misma jerarquía tipográfica

La misma lógica de estados e interacción

Lo que cambia es la relación entre fondo, texto, superficies y bordes, no el lenguaje visual.

7.1 MODO CLARO (LIGHT MODE)

El modo claro es el modo principal del sistema y el punto de partida del diseño visual.

PRINCIPIOS DEL MODO CLARO

El fondo claro permite lectura prolongada

La jerarquía se construye con:

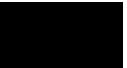
Espaciado

Bordes sutiles

Sombra ligera

El color de marca se usa como acento, no como fondo dominante (excepto navegación lateral o hero sections)

ESQUEMA GENERAL

ELEMENTO	VALOR
Fondo	 #F5F5F5
Superficies (cards, modals, panels)	 #FFFFFF
Texto primario	 #000000
Texto secundario	 #6D6E71
Texto terciario/ deshabilitado	  #A7A8AA #D1D2D4
Bordes	   #6D6E71 #A7A8AA #D1D2D4 según jerarquía
Colores de marca	  #8325E5 #4937DC
Color secundario	 #632FE1

7. MODO OSCURO (LIGHTDARK MODE)

El modo oscuro es una adaptación directa del sistema visual, manteniendo jerarquía, identidad y comportamiento de componentes, pero ajustando contraste y luminosidad para entornos de baja luz.

PRINCIPIOS DEL MODO OSCURO

En dark mode, la profundidad se comunica más por sombra que por borde.

No introducir nuevos colores fuera del sistema

Mantener la misma jerarquía que en light mode

Usar el color de marca con moderación

Priorizar superficies sobre líneas

El modo oscuro conserva el lenguaje visual del sistema, adaptando contraste y luminosidad para mejorar la experiencia en entornos de baja luz, sin comprometer identidad, jerarquía ni usabilidad.

ESQUEMA GENERAL

ELEMENTO	VALOR
Fondo	 #121212
Superficies (cards,modals, panels)	 #1A1A1A
Texto primario	 #FFFFFF
Texto secundario	 #A7A8AA
Texto terciario/ deshabilitado	 #6D6E71
Borde Primario	 #6D6E71
Borde Secundario	 #A7A8AA
Borde Terciario	 #D1D2D4
Color primario	 #A974FF
Color secundario	 #6C56FF

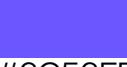
FONDOS Y SUPERFICIES

ELEMENTO	VALOR
Fondo	 #121212
Superficies	 #1A1A1A
Separación Visual	Espaciado + elevación (no contraste fuerte)

TEXTOS

TIPO	VALOR	USO
Primario	 #FFFFFF	Títulos, métricas, acciones
Secundario	 #A7A8AA	Descripciones, labels
Terciario	 #6D6E71	Ayuda, Metadata
Deshabilitado	 #6D6E71	Opacidad 40%. Estados inactivos

COLORES DE MARCA

TIPO	VALOR	USO
Color primario	 #A974FF	Botones primarios, acciones clave
Color secundario	 #6C56FF	Gradientes, estados activos, acentos

GRADIENTES

Los gradientes en Angia se usan como recurso visual funcional, no decorativo. Su objetivo es guiar la atención, marcar zonas de ingreso, separar jerarquías y reforzar la identidad de la marca.

Siempre se utiliza un solo **gradiente principal**, compuesto por **dos colores**:



El gradiente debe verse suave, continuo y nunca saturado. No se usan más de dos colores en un mismo gradiente.

DIRECCIÓN DE GRADIENTES

GRADIENTE VERTICAL

De arriba (claro) hacia abajo (oscuro)

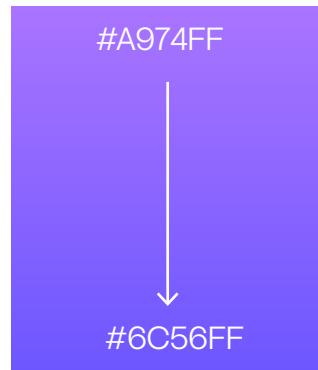
Se usa cuando el contenido fluye de arriba hacia abajo.

El color más claro debe ir arriba, porque representa ingreso, claridad y apertura.

El color más oscuro va abajo para dar peso visual.

USOS PRINCIPALES

- Headers
- Secciones introductorias
- Fondos de pantallas completas
- Formularios largos



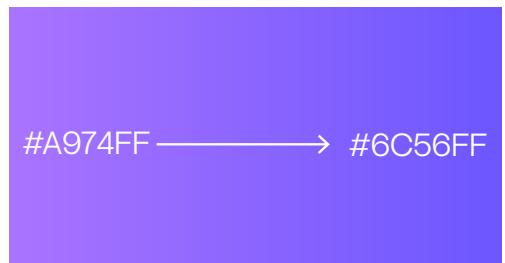
GRADIENTE HORIZONTAL

De izquierda (claro) hacia derecha (oscuro)

Se usa para elementos que tienen lectura horizontal: barras, secciones informativas, contenedores amplios.

USOS PRINCIPALES

- Banners horizontales
- Menús laterales
- Cards amplias
- Progresos o timelines



GRADIENTE VERTICAL

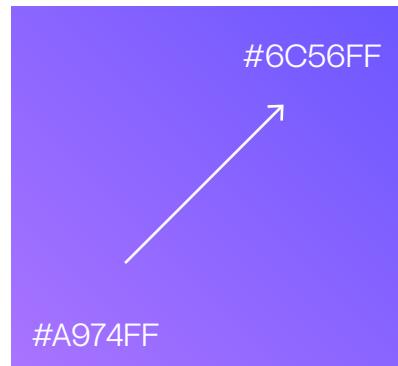
Siempre 45° (de esquina superior izquierda hacia inferior derecha)

Es el gradiente usado para elementos de ingreso, acceso o acción primaria.

Representa dinamismo y movimiento.

USOS PRINCIPALES

- Botones principales de acciones muy importantes
- Entradas de login
- Contenedores de onboarding
- Secciones de bienvenida



SOMBRA

USO	VALOR
Normal	0px 2px 8px rgba(0,0,0,0.4)
Hover	0px 6px 16px rgba(0,0,0,0.6)

En dark mode, la profundidad se comunica más por sombra que por borde.

COMPONENTES

BOTONES

ELEMENTO	VALOR
Fondo	 #A974FF
Texto primario	 #FFFFFF
Hover	Ligera variación de luminosidad
Focus	halo o borde sutil del mismo color

INPUTS

ELEMENTO	VALOR
Fondo	 #1A1A1A
Texto primario	 #FFFFFF
Placeholder	 #A7A8AA
Focus	 #A974FF borde color de marca

CARDS Y TABLAS

ELEMENTO	VALOR
Fondo	 #1A1A1A
Borde	 #6D6E71 o ninguno
Hover	elevación+ sombra suave

7. RESPONSIVE Y ADAPTABILIDAD

El sistema está diseñado bajo un enfoque desktop-first, priorizando claridad, jerarquía y productividad en pantallas grandes.

Sin embargo, todos los componentes y patrones están pensados para adaptarse de forma coherente y usable en dispositivos móviles, sin perder identidad visual ni estructura.

La adaptación responsive no cambia el diseño, sino que reorganiza jerarquías, espaciados y comportamientos según el contexto de uso

8.1 VERSIÓN MÓVIL

La versión móvil del sistema prioriza:

Lectura rápida

Interacciones táctiles

Claridad jerárquica

ADAPTACIÓN DE COMPONENTES PRINCIPALES

SIDE BAR / NAVEGACIÓN PRINCIPAL

DESKTOP	MÓVIL
Sidebar visible y fija	Menú hamburguesa
Gradiente vertical de marca	Se mantiene el panel desplegable
Íconos + texto	íconos + texto en lista vertical
Estado activo visible	Estado activo resaltado

El sidebar se oculta por defecto

Se despliega como overlay

Cierra automáticamente al seleccionar una opción

Mantiene colores de marca y contraste alto

HEADER / NAVBAR

DESKTOP	MÓVIL
Altura	Se mantiene
Fondo	#F5F5F5 o transparente
Logo/título	Siempre visible
Acciones secundarias	Agrupadas u ocultas

TABLA DE DATOS EN MÓVIL

Las tablas se adaptan según su complejidad:

SCROLL HORIZONTAL

Para tablas simples

Mantiene estructura original

Scroll visible y claro

CARDS

Para tablas complejas

Cada fila se convierte en una card

Información jerarquizada verticalmente

BOTONES Y ELEMENTOS INTERACTIVOS

ELEMENTO	REGLAS MÓVILES
Tamaño mínimo táctil	44x44px
Espaciado entre botones	≥ 8px
Texto	Siempre legible
Íconos	Centrados y claros

8.2 AJUSTES DE JERARQUÍA VISUAL

En móvil:

Se reduce contenido secundario

Se priorizan acciones primarias

Se reorganiza el flujo vertical

CAMBIOS CLAVEV

Menos columnas, más scroll vertical

Títulos más cortos

Acciones primarias visibles primero

Reducción de ruido visual

CARDS, FORMULARIOS Y CONTENIDO

COMPONENTE	ADAPTACIÓN
Cards	Ancho completo
Formularios	Una columna
Inputs	Altura consistente
Labels	Siempre visibles

PRINCIPIOS RESPONSIVE DEL SISTEMA

No rediseñar, **reorganizar**

Mantener identidad visual

Priorizar claridad sobre densidad

Garantizar accesibilidad táctil

La versión móvil del sistema conserva la identidad, jerarquía y lógica del diseño desktop, adaptando estructura y comportamiento para ofrecer una experiencia clara, eficiente y coherente en pantallas pequeñas.

SISTEMA DE DISEÑO WEB ANGIA SA V1. GUÍA INTEGRAL DE IDENTIDAD Y EXPERIENCIA VISUAL

blnkestudio.com
DESIGNING THE VOID®